EDITORIALE

E COME DA UN CILINDRO MAGICO, ZZAP! ESCE DA TGM!

Th! 16 pagine tutte di computer a 8 bit? Ma siete impazziti voi di TGM? Come fate ad abbassarvi a tanto? Ormai siamo nell'era del 32 e ritorniamo a quella degli 8? Ma voi siete fuori!
Hey! Calmatevi! Non ricordate il mitico Commodore 64? Noi in Redazione sì, e siccome abbiamo deciso di informarvi su tutto, ma proprio tutto il mondo dei videogames abbiamo pensato di includere all'interno di TGM la rivista Zzap!, che in fondo è proprio la nonna delle nostre altre riviste.
Così i videogiochisti sfegatati potranno vantarsi di conoscere tutto il mondo dei videogames, mentre gli accaniti ottobittisti potranno staccare e conservare l'inserto Zzappiano e ancora i sedicibittoniani potranno crogiolarsi alla vista del nuovo inserto dicendo "ma com'è bello, potente, colorato e ricco il mio computer".
Insomma, sappiamo di fare felici tutti voi, forse un po' meno Paolone che si è visto decurtare la sua rivista di molte pagine, ma lui ha comunque fatto una promessa... se un giorno dovrà morire, lo farà steso su di un Commodore 64! Davvero commovente (tiè! NdP). Ma siccome lui a queste cose non ci pensa (e 'tte credo!) intanto si sta preoccupando solo di darvi 16 pagine non dico ricche, ma ricchissime di novità e curiosità sul mondo degli 8 bit. Sono solo 16, ma sono davvero forti, anzi, fortissime.
Occhio quindi, perché nelle prossime pagine tornerete un po' nel passato... ma scoprirete anche quanto futuro c'è in ogni gioco del caro, "vecchio" Commodore 64, l'home computer in assoluto più veduto della storia,

parola di Stefano Gallarini

MEGACLASSIFICA

I venti titoli più giocati dai lettori

Eccomi di nuovo a voi dopo le vacanze natalizie (almeno per voi: per me oggi è il 10 Dicembre). Come vedete, anche se ZZAP! si è rimpicciolito, la Megaclassifica continua a proporvi la media delle vostre classifiche personali. Questa volta è un gioco nuovo nuovo ad essere al primo posto: Elvira II!!! Complimenti! Avete votato proprio per un bellissimo gioco. E così dopo due mesi consecutivi di primato, Creatures II scende al secondo posto (no, non l'avete già dimenticato) ed anche Turican II, ex-numero uno, scende fino alla sesta posizione. Sull'onda dell'uscita della versione budget, recensita sul numero scorso, il buon vecchio Microprose Soccer, guadagnando posizione su posizione, è risalito fino al numero cinque. Questi sono i movimenti principali. Ultima annotazione da fare: ci lasciano Int. 3d Tennis e Chuck Rock ed arrivano Space Crusade e Championship of Europe. Au revoir e mi raccomando: stilate classifiche, stilate...

1- ELVIRA II
2- CREATURES II
3- HUDSON HAWK
4- THE COOL CROCK TWINS
5- MICROPROSE SOCCER
6- TURRICAN II
7- MITH
8- CREATURES
9- SUPER MONACO G.P.
10- LAST NINJA III
11- SMASH TV
12- ROBOCOD
13- BUBBLE BOBBLE
14- BUDOKAN
15- CATALYPSE
16- SPACE CRUSADE
17- RODLAND
18- CAMPIONSHIP OF EUROPE
19- INDY HEAT
20- FANTASTICA MOANA

FARO' PULIZIA IN QUESTA REDAZIONE

Bhè, ultimamente Zzap! ha fatto una "leggera" cura dimagrante, ma ciò non implica necessariamente che la rivista debba essere oggi meno interessante di allora. Proprio per evitare che i costumi dei redattori si corrompessero (eventualità, questa, resa ancora più incombente da quando a pochi passi dalla redazione hanno aperto un porno-shop),

ho preso personalmente di pugno la situazione armandomi dei mezzi necessari a riportare un po' di ordine e di pulizia nello staff della vostra rivista preferita. Ed è infatti così che mi sono presentato in redazione qualche giorno fa, urlando imperioso: "Ripulirò a fondo questa redazione!". Dopodiché è iniziato il duro lavoro moralizzatore, con tanto di cartelli "Vietato gettare cicche per terra" (vero, BDM?), "Marco è pregato di Lavarsi" e via dicendo. Io, intanto, ho proseguito il duro lavoro prefissatomi nel modo che tutti potete vedere, ma penso che i risultati non tarderanno a manifestarsi. Spero...

Paolone

Editore: Xenia Edizioni Srl - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Capo Redattore: Paolo Besser
Redattori: Davide "Dave" Corrado, Emanuele "Shin" Scichilone, Giancarlo "Jack" Albertinazzi, Giancarlo "JH" Calzetta, Luca "Luke" Reynaud, Massimiliano Cozzi, Stefano "BDM" Petrullo
Segretaria di Redazione: Roberta "Roby" Zampieri
Caricature: Andrea Cavallotti, Eloisa, Rudy Mascheretti
Lava Cessi: Geims "000" Tonn
Progetto Grafico e Videoimpaginazione: Studio Gandolfi
Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: European Color di Lavezzi, Milano
Arretrati: fino al nr.73 il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni Srl - Via dell'Annunciata 31 - 20121 Milano.

PAROLA DI ZZAP!

Ovvero: tutte le dritte necessarie per interpretare correttamente ciò che leggete ogni mese.

Effettivamente, Zzap! rimane, a tanti anni dalla sua nascita, la rivista col sistema di valutazione più intuitivo sul mercato. Tuttavia, alcuni lettori (soprattutto quelli più recenti) si sono trovati in difficoltà con le voci della pagella o si sono persi tra i commenti. E così ecco a voi questa paginetta dove troverete tutte le indicazioni necessarie.
Di solito, nella sezione di testo che state leggendo adesso, c'è la recensione vera e propria del gioco. Qui uno dei redattori vi informa sulla trama del gioco (generalmente riveduta e, diciamo così, "corretta") e vi spiega di che tipo di gioco si tratta, senza dimenticarsi, ovviamente, di esporre i meccanismi del gioco medesimo. Tutte le impressioni soggettive dei redattori, non le trovate qui, ma nei commenti. Più redattori scrivono le loro opinioni in modo da offrirvi una valutazione quanto più obiettiva ed attendibile. Anche se vedete un solo commento, il voto globale viene espresso da tutta la redazione. Ovviamente, lo spazio a disposizione ci impedisce virtualmente di inserire tutti i commenti possibili, e così vengono pubblicati solo quelli maggiormente rappresentativi. Dopo un consulto veloce veloce tra redattori, viene infine stilata la pagella, che di solito fa bella mostra di sé in fondo alla recensione.

Quello che state leggendo adesso, invece, è un mitico COMMENTO. Esso raccoglie le opinioni soggettive del redattore che lo ha scritto (ovvio), e costui è facilmente riconoscibile dalla caricatura in alto a destra. Quella che vedete è l'immagine di Geims, ormai proclamato nostra mascotte ufficiale. Nel commento ogni redattore è libero di esprimere tutta la sua gioia di fronte ad un capolavoro, ma anche tutto il suo rancore verso ogni immane fetecchia. Se non riuscite ad individuare un redattore dal nome che porta sulla sua caricatura, date un'occhiata al colophon di pag. 2: lì c'è scritto tutto.

MEDAGLIA D'ORO

Quando un gioco supera la valutazione globale di 90% e a giudizio della redazione è un capolavoro destinato a far parlare di sé per i millenni a venire, ebbene, tale videogame si becca il succitato bollino.

PRESENTAZIONE
Questa voce indica tutto ciò che non è propriamente parte del gioco, come la confezione e la manualistica. Ma valuta anche le opzioni di gioco ed eventuali parametri quali i caricamenti e la comodità del sistema di controllo.

GRAFICA
Voce che si commenta da sé, valuta i fondali, gli sprites, la fluidità dello scroll, la qualità delle animazioni e le scelte cromatiche.

SONORO
Musica ed effetti sonori trovano in questa voce colei che li giudicherà.

APPETIBILITA'
Valuta attentamente le reazioni di un potenziale videogiocatore appena messo davanti al gioco. Una sorta di prima impressione, insomma.

LONGEVITA'
Più un gioco è giocabile e divertente, più tempo lo rigiocherete. Tuttavia, se il gioco è troppo breve, lo terminerete presto, e non lo rigiocherete più. Capito che ci sta a fare questa voce?

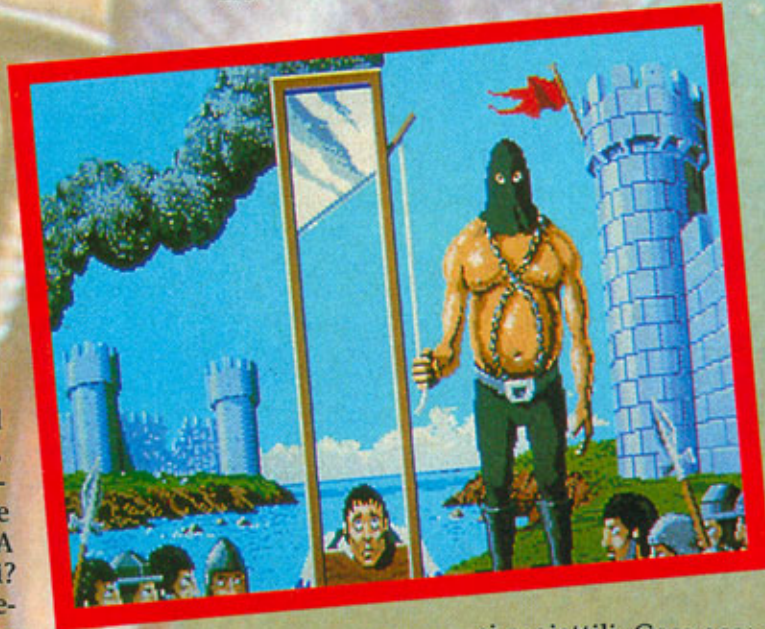
GLOBALE
E' la voce più importante: dopo essersi scannati i redattori decidono di comune accordo quanto effettivamente valga un gioco. E schiaffano qua il loro giudizio insindacabile. NON E' una media matematica delle altre voci della pagella.

SOMMARIO

ZZAP! MEGA SI', MA... SALVASPAZIO!

NB: il disegno che appare nelle pagine della posta è opera di Emiliano Grancagnolo, che ringraziamo tutti col cuore in mano.

RAMPART

Avrei voluto scrivere una recensione seria, descrivendovi pixel per pixel tutto quello che questo gioco può offrirvi, ma poi ho pensato che vi sareste annoiati a morte; così ho deciso di raccontarvi una bella storiella, che "sicuramente" vi farà venire una gran voglia di giocare a questo Rampart. Ora immaginatevi di trovarvi in una epoca passata in cui, per conquistare territori, bisognava combattere durissime battaglie a suon di palle di cannoni. Voi siete un giovane barone, soprannominato dai suoi nemici il "Barone Rampante", o anche solamente il "Rampante", per la sua attitudine al comando e alla conquista. Dopo essersi impadronito di una vastissima regione del Tavoliere delle Puglie, un suo vetusto zio gli ha lasciato in eredità un castello in Tankistania, paese sconosciuto dell'Asia Inferiore, abitato da uomini molto aggressivi ed ostili con gli stranieri. E così il nostro baroncino, animato dal desiderio di combattere per impadronirsi di nuove terre, si trova ad intraprendere un viaggio assai lungo per raggiungere il suo bel castellino, seguendo la stessa via percorsa da Marco Polo in uno dei suoi famosi viaggi alla volta del Catai. Ma provate ad immaginarvi con quale sorpresa, una volta arrivato nei pressi del suo possedimento, il Rampante si accorge che il fortino è stato saccheggiato, che i cannoni sono stati rubati e che la mura di protezione sono state rase al suolo!!! A questo punto cosa fareste voi? Abbandonereste tutto e tornereste a casa? No? Bene, neanche il nostro barone. Infatti, dopo essersi lasciato scappare una lievissima imprecazione, del tipo: "§@#@?%$&£§*ç°^ù!!!!!", si mette a pensare mooolto intensamente ad una soluzione e decide così di rimettere a posto il forte per riprendersi il maltolto, conquistando le terre confinanti alla sua. Ora entrate in gioco voi: tocca proprio a voi darvi da fare a ricostruire le mura di cinta in pochisimo tempo e a riarmare l'ormai vostro castello. Questa è infatti una delle fasi principali di Rampart, quella della ricostruzione. La fase successiva, quella preferita dal barone, consiste invece in un vero e proprio scontro con i vostri nemici, che tenteranno di distruggere dal mare le vostre mura per poi far passare le truppe di terra. Voi dovete quindi affondare le navi nemiche con i vostri nuovi cannoni, stando attenti a mirare nel modo migliore i vascelli per non sprecare inutilmente preziosi proiettili. Cosa accadrà mai a questo punto? Niente di più semplice: ritorna la fase di ricostruzione. Infatti, dopo aver stipulato un trattato di pace, il barone deve ricostruire le mura abbattute dai nemici e deve piazzare altri cannoni, dove lo spazio lo consente. Inoltre, se avrete distrutto le navi prima di subire gravi danni, avrete la possibilità di circondare con una muraglia un altro castello e quindi di conquistarlo, per la felicità vostra e del "Rampante". Allora, vi è venuta voglia di giocare alla guerra nei panni del barone? No? Ma come no!!! Ah, stavate solo scherzando...Allora posso anche svelarvi un segreto sul titolo di questo videogioco, prima di lasciarvi al commento: "Rampart" sta per "Ramp-art", che a sua volta sta per "Arte del Rampante", in onore del nostro barone, che era un vero e proprio artista della conquista. Come? Non ci credete? Suvvia, con un po' di immaginazione si può credere anche a questo!!!

JACK

Ecco finalmente un altro gioco di simulazione bellica sul C64. Devo dire che però mi aspettavo qualcosa di meglio da questo Rampart, qualcosa di più coinvolgente, tipo il buon vecchio "Defender of the crown", che mi ha fatto passare moltissimo tempo davanti al mio Commodorino. Vi ricordate? Bisognava riconquistare l'Inghilterra ai tempi di Robin Hood (che era pure vostro alleato) in nome della famiglia reale, combattendo molte battaglie contro i cattivissimi Normanni. Si potevano anche indire tornei, o saccheggiare ed assediare castelli, e si poteva anche combattere per una donna che sarebbe poi rimasta al vostro fianco per sempre!!! Invece in questo videogioco bisogna "solo" costruire mura e distruggere navi. Tutto diventa più interessante quando si gioca in due o addirittura in tre: infatti ogni giocatore deve combattere contro l'altro difendendo il proprio castello e distruggendo quello avversario. Quindi niente più navi imprendibili, ma una sana lotta per la conquista di pixel dello schermo!!! Veniamo ora a particolari più tecnici. Il gioco è realizzato abbastanza bene, anche se è abbastanza ripetitivo: le schermate sono quasi tutte uguali, con un lembo di terra bagnata dal mare. Gli sprite sono decenti e la definizione è buona. Il sonoro si limita ai "Boom!" funzionali e nient'altro. Volete sapere in definitiva che cosa ne penso? Se impazzite per questo tipo di giochi non dovete farvelo scappare, altrimenti ho paura che non vi entusiasmerà più di tanto...

PRESENTAZIONE 80%
Belle schermate ma niente opzioni, tranne quella riguardante il numero di giocatori.

GRAFICA 84%
Se cambiassero un po' le schermate (pensate che un mio amico mi aveva detto di dargli 95%!!! Cose da pazzi!!!)

SONORO 72%
Booooom!!! Sbarabooom!!! Scabroooom!!!

APPETIBILITA' 87%
Che volete: un gioco di simulazione sulla guerra ha sempre il suo fascino...

LONGEVITA' 85%
Affondate maledette navi!!!!!

GLOBALE 86%
L'idea è molto buona; se fosse stata realizzata come su Amiga.....

COOL WORLD

Ci credereste se vi dicessi che, per la duecentomiliardesima volta il mondo è in pericolo... Se siete così frollocconi da crederci, siete sicuramente all'altezza di giuocare (arcaismo da contadino lombardo puramente voluto, NdD) a questo bel giochetto che mamma Ocean ci regala per il periodo natalizio... Nei videogiochi il mondo è sempre in pericolo, come se stesse sotto un'enorme spada di Damocle (ma come sono colto! NdD) che sta per crollargli sulla capoccia (a patto che il mondo abbia una capoccia...). Questa volta si parla di un'altra dimensione. Oh, direte voi, che emozione... Beh, sembra che degli strani oggetti di forma imprecisata, denominati doodles, stiano attraversando dei varchi dimensionali creati per l'evenienza, e molti oggetti del nostro pianeta stiano svolazzando via, nell'altra dimensione...

Come sarebbe possibile vivere, per esempio, senza carta igienica... Con cosa ci potremmo poi soffiare il naso (come dici Paolo? Con dei fazzoletti? Beh, allora beccati questa: sai perché i bambini dell'undicesimo piano hanno sempre il culetto sporco? Ma è semplice, perché la Scottex(tm) è solo dieci piani di morbidezza... Così la prossima volta impari a parlare quando non sei interpellato! NdD)? Beh, voi, il prode cavaliere senza macchia (scommetto che usate Ariel bucato a mano in acqua fredda, non lava via i colori...) avete deciso che tutto ciò non vi sta bene, vuoi per etica, vuoi perché siete fra le poche persone che soffrono di raffreddore 13 mesi all'anno... Il vostro compito è quello di raccattare gli oggetti provenienti dall'altra dimensione e rimandarli da dove sono venuti...

Questa non mi sembra per niente la trama del film, che peraltro porta lo stesso nome del gioco (leggi il gioco è un tie-in, NdD), forse perché lì in casa Ocean, si sono decisi a fare una conversione lampo, terminata forse prima che la pellicola fosse terminata... Beh, poco male, tuttosommato a noi basta che il gioco sia giocabile... E lo è! Cool World non è antro che un platform multidirezionale in cui voi, ovviamente il protagonista, dovete blastare tutto ciò che si muove sullo schermo, quindi raccattarlo e portarlo al vortice dimensionale più vicino, quindi sigillare il suddetto. Più oggetti arriveranno sul nostro pianeta, più vicina sarà la fine del mondo (non capisco proprio come degli oggetti provenienti da un'altra dimensione possano provocare la fine del mondo...). Quattro saranno i livelli che dovrete affrontare, e ricordate, il mondo è nelle vostre mani (quindi lavatevele o lo sporcherete...).

Paolo

Come ha già detto Dave, la maggiore delusione che può provocare questo gioco, è il fatto che con l'affascinante Kim non c'entri nulla. L'unica delusione, dicevo, perchè per il resto è fatto tutto bene. La grafica è ben definita, anche se io non l'ho trovata poi così eccezionale, ed il sonoro è molto bello solo durante la presentazione. Ciò che salta all'occhio più di tutto è l'animazione del personaggio principale, mentre tutti gli altri sprite sono poco al di sopra della media. Bhà, fate voi, per Max è addirittura un capolavoro, ma io non l'ho trovato poi così eccleso... Certo però che è molto giocabile. Un po' noioso, ma molto giocabile!!

DAVE

Sono rimasto molto sorpreso da CW! Mi aspettavo di vedere Kim Basinger, ma la celestiale visione si limita solo alla presentazione, peraltro ben fatta e orientaleggiante (nel senso che è simile a quella dei giochi giapponesi con protagoniste delle belle figliuole...). La grafica è veramente buona, ben dettagliata e precisa, lo sprite principale è ben definito e animato in modo convincente, anche se non ho trovato molto interessanti, almeno artisticamente parlando, gli altri personaggi. Il sonoro è al di sopra della media e ci dimostra quanto ancora si possa tirar fuori da un bel SID. La giocabilità rimane discreta, con un buon equilibrio tra giocabilità e difficoltà. Io direi che lo dovete comprare, anche se non compare nessuna immagine digitalizzata di Kim come mamma l'ha fatta...

PRESENTAZIONE 87%
Scopiazzata dai giapponesi come impostazione si difende bene (con l'aiuto di Durban's...)

GRAFICA 83%
Leggetevi pure il mio commento per saperne di più.

SONORO 80%
Buono in tutti i sensi...

APPETIBILITA' 80%
Il desiderio di impersonare Kim è irrefrenabile...

LONGEVITA' 70%
... E il fatto che poi Kim non c'entri quasi nulla non è tanto gratificante.

GLOBALE 78%
Lo trovate nei migliori negozi...

SEYMOUR STUNTMAN

Sembra che la Code Master sia una delle poche software house che ancora supporta attivamente il nostro caro otto bit di casa Commodore, il che non può che rendermi felice (anche se, il più delle volte, la produzione di giochi Code Master rasenta la mediocrità, NdD).
Questa volta dovete vestire i panni di un allegro e scapestrato stuntman americano, che per guadagnarsi il pane, deve mettere a repentaglio la sua vita ogni secondo della giornata. Sta appunto a voi aiutarlo a "fare bella figura" nelle varie scene, che si articolano nei più svariati scenari del cinema hollywoodiano, tra cowboy, indiani, pirati incalliti, gangster e agenti segreti, che, ovviamente, dovrete liquidare in un battibaleno.
Il vostro armamento consiste in una bella pistolotta arrugginita di una zia ricca e di un certo numero di bombe, che dovrete utilizzare al momento opportuno.
SS risulta abbastanza giocabile nel complesso, con grafica discreta e un allegro motivetto di accompagnamento che vi accompagna durante la partita. Il controllo del personaggio è buono (niente a che fare con un certo giochetto che il mese scorso si è puppato un bel 20%, NdD) e Seymour è anche ben disegnato!
Se non vedete l'ora di avere qualcosa di nuovo ve ne consiglio l'acquisto, d'altronde, in questo periodo, noi sessantaquattristi non dobbiamo di certo essere di gusti raffinati, visto che è già tanto che escano dei giochi.

SS non è nulla di ultragalattico, ma, tutto sommato, si lascia giocare lo stesso. I fondali sono discretamente disegnati e ben particolareggiati, così come anche i personaggi. Il controllo del personaggio è buono, anche se a volte è difficile salire su alcune piattaforme (questo non può fare altro che allungarne la longevità). Provate pure a comprarlo, non aspettatevi nulla di eccezionale, ma vi garantisco che vi divertirete!

PRESENTAZIONE 70%
Scialba come tutte quelle dei giochi targati Code Master.

GRAFICA 75%
Non c'è male, poteva comunque essere realizzata meglio.

SONORO 80%
Carina la musichetta principale.

APPETIBILITA' 70%
Non che un gioco Code Master attiri molto l'attenzione...

LONGEVITA' 70%
... Penso comunque che almeno un po' vi divertirete.

GLOBALE 70%
Provate ad acquistarlo.

SPELLBOUND DIZZY

E' lui, proprio lui: il simpatico ovetto, protagonista di varie avventure, è ritornato!!! Questa volta il nostro Dizzy deve porre rimedio ad un pasticcio che proprio lui ha causato. Un giorno era andato a trovare Theo il mago, che era alle prese con un librone di formule magiche.
Ad un certo punto si sentì suonare il campanello della porta: era tutta l'allegra combriccola degli amici di Dizzy!!! Nello stesso istante in cui la "folla" di uova entrava, Dizzy pronunciò ad alta voce inavvertitamente una strana formula magica e...ZZAP!!! Tutti si ritrovarono nel pericolosissimo mondo sotterraneo!!! Potete immaginarvi le facce impietrite dei nostri ovetti, soprattutto quella di Dizzy che, a causa dello spavento e dell'emozione, stava per diventare un uovo sodo. Ripresosi dallo shock, si rese conto che ormai gli rimaneva una sola cosa da fare: cercare di salvare i suoi amici. A questo punto entrate in gioco voi: infatti il vostro compito è quello di guidare Dizzy in questo mondo magico, alla ricerca alcune stelle e di un oggetto speciale, gli unici mezzi che vi permetteranno di salvare i simpatici ovetti. Potrete anche servirvi di oggetti particolari, che aiuteranno Dizzy nella sua ricerca. Come ultima cosa vorrei lasciarvi un suggerimento sibillino: "Avere la testa tra le nuvole potrà solo esservi utile". Il resto è commento.

Che dirvi di questo giochino? E' carino, abbastanza divertente e discretamente originale (per caso avete già visto un uovo che rotola su verdi prati, che fluttua nel cielo o che passeggia tra le nuvole?). Se poi conoscete già il personaggio (come me il nostro Geims Tonn, che è un suo fan accanito e che ci rompe sempre le scatole con 'sto ovetto), vi divertirete senz' altro. Inoltre la grafica è buona, anche se lo scroll è praticamente inesistente, e la musichetta di fondo è sufficientemente piacevole. Il mio consiglio è questo: compratelo, se volete un budget carino, ma niente di più.

PRESENTAZIONE 80%
Buona la schermata iniziale, ma non ci sono poche opzioni.

GRAFICA 61%
I colori sono belli vivaci e la definizione è discreta.

SONORO 70%
La musichina è carinina ma noiosina.

APPETIBILITA' 75%
Non avete mai sognato di fare l'uovo? (decisamente no. Non sono una gallina... NdP)

LONGEVITA' 77%
Vi verrà voglia di liberare tutta la combriccola ?!?

GLOBALE 69%
Tutto sommato non è poi tanto malaccio.....

FLIMBO'S Quest

Ai suoi tempi era proprio un bel gioco... Ma anche adesso!

A chi non piacerebbe, una volta divenuti vecchi e decrepiti, potere fare marcia indietro e ridiventare giovani? Credo che sia un dei desideri maggiormente radicati nell'animo dell'uomo. Così fu anche per il malvagio dottor Dandruff, che dopo lunghi anni di ricerche, trovò un sistema per trasformare in realtà questo sogno recondito. Aveva infatti inventato una macchina che era in grado di "risucchiare" l'energia vitale da una persona per farne ringiovanire un'altra. Ora che la macchina era stata costruita, al caro professor Dandruff mancava solo una vittima bella e giovane da utilizzare per il suo esperimento. La scelta cadde proprio sulla regina Pearly, che era giovane, bella e facile da rapire. Fu così ché Dandruff fece svolazzare via la bella reginetta di Dewdropland e la portò nel suo antro oscuro per attuare l'esperimento.

Ma ecco comparire dal nulla un giovane eroe, pronto a sacrificare anche la vita per la sua amata sovrana, il suo nome è Flimbo. Per compiere questa eroica missione Flimbo dovrà attraversare mondi oscuri, popolati da malvagi personaggi generati artificialmente (mutanti, per intenderci, NdD), fino a confrontarsi, come stabilisce la migliore tradizione videoludica, con il professore stesso.

Flimbo sarà affiancato nella sua ardua missione da un certo Dazz Basian, che, appositamente per aiutarlo, ha aperto in tutti e sette gli scenari dei negozi, nei quali Flimbo potrà acquistare ogni sorta di armamento per facilitare la sua missione (ma se lo voleva veramente aiutare non faceva prima a regalargli tutto senza pretendere denaro in cambio? Taccagno! NdD).

Mi ricordo che quando uscì Flimbo's Quest suscitò molto scalpore, questo perché il gioco risultava altamente giocabile e la grafica era veramente carina. E oggi? Beh, tutte le buone qualità sono rimaste, anzi, forse si notano maggiormente in questo periodo. Pensate che era stato distribuito insieme al C64GS (il C64 senza tastiera che funzionava solo a cartucce, NdD) su cartuccia! (Era stato scelto, insieme ad altri quattro giochi, proprio per la sua qualità). Non posso che consigliarvene l'acquisto, è senz'altro un'ottimo titolo!

Wow, FQ è proprio un titolo di tutto rispetto. Quando era uscito mi faceva letteralmente impazzire, ma anche adesso. Grafica e sonoro sono al di sopra della media, con tocchi di classe qua e là. Considerato pure il fatto che è un titolo riproposto in versione budget, non può di certo essere lasciato su un polveroso scaffale. Compratevi perciò Legno Vivo e pulite pure lo scaffale...

Muoviti di qua, salta di là, raccogli questo, uccidi quest'altro... Può sembrare una storia trita e ritrita, ed in effetti è così, ma Flimbo's Quest, in tutti questi anni, non ha assolutamente perso tutto il suo splendore. La grafica è coloratissima, con un sacco di movimento sullo schermo e tanti simpaticissimi sprites pronti a farvi la pelle. Anche il sonoro non è malvagio, e si lascia ascoltare. Quindi è un gioco da comprare, visto che è anche dannatamente giocabile. Perché dovreste comprarlo? Solo perché ve l'ho ordinato io...

Visto che i miei colleghi redattori scrivono un mucchio di scemenze perfettamente inutili, ecco qui il mio special sulle... ICONE SPECIALISSIME & MOLTO UTILI SUPER WEAPON: non ho nessuna intenzione di rivelarvi a cosa serve. EXTRA TIME: se non siete dei pivelli lo capirete da soli... INVULNERABILITA': se un proiettile vi colpirà rispondete pure con una bella pernacchia: "e io sono invulnerabile e tu noo!". SCROLL: Serve a completare la parolina magica "abracadabra". Una volta raccolte tutte le lettere, fate pure uscire un coniglio dal cappello... SUPER SCROLL: Se il coniglio non è sufficiente, aggiungiamo pure una bella colombella cicciotta cicciotta

PRESENTAZIONE 80%
Una musichetta allegra vi accompagnerà durante tutto il caricamento, ni aspettavo comunque di più di un "press fire to play" nello schermo dei titoli...

GRAFICA 90%
Ben dettagliata e disegnata, sia nei fondali che nella definizione dei personaggi, che, peraltro, sono pure ben animati...

SONORO 85%
Più che buona la colonna sonora, effetti sonori nella media.

APPETIBILITA' 90%
Un titolo indubbiamente di grande richiamo...

LONGEVITA' 90%
Si lascia giocare fino alla fine.

GLOBALE 95%
Un budget da non lasciarsi sfuggire per nulla al mondo...

EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

Mi sembra stupido descrivere questo gioco, avete fisto la foto? Bene, allora è ovvio che stiamo per parlare di un gioco di calcio.
Per i pochi sfortunati che non conoscano EHIS vi basti sapere che, oltre a tirare la palla in porta dovrete anche effettuare delle scelte strategiche editando le caratteristiche di ogni giocatore, nome compreso, durante la partita vera e propria è possibile tirare la palla in un fottio di modi diversi e questo non può essere che un bene, non vi pare?.
Il gioco è visto orizzontalmente ed è stato considerato ai tempi della sua uscita a prezzo pieno come la naturale evoluzione del mitico International Soccer dell'altrettanto mitica Commodore.
Basta, ormai ci sentiamo un po' strettini in sole sedici pagine e quindi passiamo ai commenti.

MEDAGLIA D'ORO

E' tornato, più crudele e più spietato. Il più bel gioco di calcio della storia del mitico C64. E' grande, grandissimo. La grafica non è granché definita, ma la giocabilità è ultra elevata e giocarci è sempre un piacere. Un bestseller che continua durare nel tempo.

Praticamente apoteotico! EHIS combina perfettamente tutto ciò che un gioco di calcio dovrebbe avere: giocabilità, strategia e soprattutto divertimento; tutto elevato all'ennesima potenza.Per ciò che concerne la grafica i pareri sono stati inizialmente discordi, visti sopratutto gli sprite piuttosto blocchettosi, nessun problema comunque perchè la fluidita vi farà dimenticare tutti i difetti grafici.Il sonoro è molto "hooligano" (Elio docet) e la longevità è assicurata anche dalla possibilità di giocare uno contro l'altro.Che dire di più, ai tempi della sua uscita era veramente un grande che senza difficoltà si ag giudicò la medaglia d'oro, se solo ci fosse la medaglia di platino...

PRESENTAZIONE 95%
Un sacco di opzioni ottimamente congeniate.

GRAFICA 73%
Sprite blocchetosi, ma eccellente fluidità

SONORO 80%
Bella mudica e carini gli effetti.

APPETIBILITA' 92%
Dopo aver letto questa recensione non potete non comprarlo.

LONGEVITA' 95%
Praticamente senza fine!!!

GLOBALE 96%
Un classico che anche a distanza di anni dimostra ancora la sua validità.

RAINBOW ISLANDS

Ed eccoci all'angolo dedicato allo Spectrum. Questa volta abbiamo provato per voi la conversione di un ultra-famoso coin-op: stiamo parlando di Rainbow Islands, un gioco che ha fatto giocare moltissimi videogiocatori, soprattutto noi redattori. Chi può dire di non conoscerlo? E' quel bellissimo platform che ha come protagonista un simpatico tipino spara-arcobaleni!!! Sì, quello che deve uccidere gli insetti che cercano di ucciderlo e che deve arrivare in cima al livello di gioco per passare al successivo! Esatto, proprio quello che ogni tanto affronta mostri spaventosi che si divertono a saltargli addosso. Bene vedo che avete capito (lo so che avevate già capito dall'inizio di cosa si tratta, ma bisogna pur riempire questa mezza paginetta, ndGK) e vedo anche i vostri volti sui quali è stampato un sorriso di felicità, ora che anche il vostro Spectrum vi offre la possibilità di giocare a questo stupendo videogioco. Cosa? Adesso volete sapere come è stato realizzato? Volete per caso sapere cosa ne pensiamo noi redattori? Bene, allora beccatevi il "riquadro con la mia faccina sorridente"!!!

S OCEAN cassetta

Incomincio col dirvi che il gioco in sé è veramente troppo divertente e che ci passerete moltissimo tempo senza annoiarvi, anche se ci avete già giocato un sacco di volte in sala-giochi. Per quanto riguarda la realizzazione, devo dire che non è eccezionale, anche se si difende abbastanza bene. Del resto lo Spectrum non è un coin-op e non ci si può aspettare che faccia miracoli. In generale la grafica è buona: lo scroll è dignitoso, la definizione è buona, ma lo sprite dell'omino non è un granché. Il sonoro è carino e nella media, mentre la giocabilità è buona e una partita tira l'altra. Tirando le somme, bisogna ammettere che i programmatori non hanno fatto un cattivo lavoro ed io non posso fare altro che consigliarvelo, sia che lo conosciate, sia che (cosa improbabile, ndGK) non lo conosciate affatto!!!

PRESENTAZIONE 80%
Schermata iniziale ok, ma niente opzioni (del resto, cosa vi aspettavate, ndGK)

GRAFICA 77%
Il nostro omino è solo bianco e blu.....

SONORO 78%
Carino, fa il suo dovere, ma niente di più...

APPETIBILITÀ 90%
Da non perdere assolutamente!!!

LONGEVITÀ 90%
Si trova sempre tempo per una partita a Rainbow Islands!

GLOBALE 85%
Proprio una conversione carina, anche se poteva essere curata meglio.....

COMBAT PACK

Ecco un'altra compilation di videogames della Zeppelin per il caro Amstrad. Questa, dedicata interamente a shoot 'em up e a beat 'em up, non è molto bella... Speriamo nella prossima...

NINJA COMMANDO

Cosa vi aspettate da un titolo come questo? Forse state pensando che il protagonista del gioco sia una bella bambina col vestitino colorato (ed il cappuccio rosso, ndGK) che deve passare per un bosco ed andare a trovare la nonna? Mi dispiace deludervi, ma chi giocherà a NINJA COMMANDO dovrà impersonare il solito ninja sfigato, che si trova sempre in situazioni molto pericolose. Possibile che non venga mai lasciato in pace, ma che debba sempre combattere per una causa qualsiasi? In questo caso il nostro "eroe" deve andare in giro per piattaforme e livelli con l'unico scopo di sterminare i suoi nemici. Tutto qui? Sì, tutto qui. Come tutto qui?!? Beh, se proprio volete, posso dirvi che la grafica non è delle migliori e che il sonoro è abbastanza pietoso. Inoltre la longevità è veramente poca: appena iniziato, vorreste già aver finito!!! Adesso è veramente tutto qui.

BIONIC NINJA

Come?!? Ancora lui!?! Ebbene sì: il super sfigato ninja giapponese protagonista del gioco precedente (e di innumerevoli altri, ndGK) è stato ancora incastrato per portare a termine un' altra missione suicida!!! Provate ora ad immaginarvelo però in una veste diversa dal solito, in una simil-Robocop, mentre vaga da un livello all' altro in cerca di nemici da blastare con armi e con mosse di varie arti marziali, ed avrete così capito come sia in realtà questo gioco. Il tutto è condito da una grafica ed un sonoro nella media (forse anche un po' sotto) e da una originalità veramente scarsa. Ne siete ancora attratti? Allora siete proprio degli irriducibili amanti di questo ninja sfigato e volete proprio gustarvelo in tutte le salse!!! Comunque lasciatemelo dire: preferivo il gioco precedente (il che è tutto dire, ndGK).....

SPAGHETTI WESTERN

Forse per questo titolo abbastanza particolare, forse perchè avevo una fame della M, ehm, una gran fame, forse per entrambe le cose, mentre l'Amstrad della redazione stava caricando questo videogioco (ci vuole sempre almeno un'eternità al cubo, prima che abbia finito,ndGK), mi ero immaginato un bel giochino, in cui uomini, vestiti da rudi cowboy, si affrontavano in duelli all'ultimo sangue a suon di spaghetti al sugo, alla carbonara, al pesto, ai frutti di mare..... Invece mi sono trovato di fronte ad un omino molto mal fatto, con le sembianze di un pistolero (me l'ha detto Paolone. A me sembrava più un impiegato di banca, ndGK), che doveva muoversi per una strada evitando proiettili, bottiglie e molte altre cose di questo genere, sparando a chiunque essere avesse incontrato. Tutto questo potrebbe anche piacere a qualcuno, ma anche lui si sarebbe rifiutato di giocare ad una oscenità del genere: grafica orrenda, sonoro praticamente inesistente e giocabilità da -100%. Che dirvi di più, se non che mi ha fatto passare la fame?

2088

In questo giochino, che oserei definire sufficientemente carino, voi siete alla guida di un guerriero-astronauta che deve blastare una lunga fila di avversari e che deve raccogliere i bonus lasciati da questi. Se a ciò aggiungiamo che si muove in uno schermo fisso, potremmo dire che l'impostazione è identica a "Smash TV", se non fosse che, dopo ogni livello, dovrete evitare di schiantarvi contro una serie di asteroidi con la vostra astronave, che nel frattempo vi ha caricato a bordo. Per quanto riguarda la grafica, gli sprite sono molto buoni, anche se il resto lascia un po' a desiderare...Il sonoro è caratterizzato dai biip funzionali e quindi fa il suo lavoro. Ma allora cosa mi ha indotto a dire che il gioco è carino? Vi risponderò con una espressione del nostro caporedattore:"E' uno di quei giochini tutta giocabilità, con i quali ci si passano delle ore anche se non sono il massimo". Ci siamo capiti? Al commento il giudizio finale.

Sapete cosa non mi è piaciuto di questi quattro giochi, oltre al
fatto che sono stati realizzati non troppo bene? Il fatto che
mancano completamente di originalità e che prendono spun-
to da altri giochi in un modo che definirei, con un termine
non proprio appropriato, "noioso"!!! Infatti, secondo me,
non c'è niente di peggio di un gioco che mi annoi a dismisu-
ra, come hanno fatto i primi tre giochi di questa compilation.
Invece 2088, anche se non mi ha coinvolto eccessivamente, mi
ha divertito almeno un pochino e quindi va a lui il titolo di "gioco
più bellino" di questa compilation. Per quanto riguarda il peggiore dei quattro, ho dovuto va-
gliare attentamente i contro (i pro erano veramente pochi, ndGK) di NINJA COMMANDO,
BIONIC NINJA (che fantasia, ndGK) e di SPAGHETTI WESTERN. Alla fine ho deciso di insi-
gnire SPAGHETTI WESTERN del titolo di "Gioco più fetecchioso" di Combat Pack ed ora vi
spiego perchè: è decisamente brutto. Non credevo che si potessero fare giochi così brutti,in-
vece...Quindi, dato che un solo gioco carino non basta a fare bella una compilation di ben
quattro videogames, non posso fare altro che sconsigliarvela e darle, come voto, una suffi-
cienza scarsa, ma scarsa, ma scarsa, ma.....

NINJA COMMANDO: 58% BIONIC NINJA: 55%
SPAGHETTI WESTERN: 35% 2088: 65%

GLOBALONE FINALE 58%

L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

E' capitato alle scimmie, ai dinosauri, alle automobili, agli aspirapolveri: era inevitabile che succedesse la stessa cosa ai computer. Ricordo ancora quando, più di sei anni fa, vidi per la prima volta Defender of the Crown per Amiga così come ricordo il mio sbalordimento davanti all'incredibile grafica di Barbarian, uno dei primissimi giochi recensiti su Zzap! per 16 bit: a quel tempo mi sembrava impossibile possedere computers così potenti e, un po` sconsolato, tornavo a giocare a Wizball sul mio vecchio 64. Da allora le cose sono enormemente cambiate; è nato TGM, Console Mania, PC Action, i 16 bit sono gli home computer più diffusi ed ormai i livelli grafici di alcuni giochi (7th Guest è probabilmente il miglior esempio) ha raggiunto vette mai ipotizzate prima. E' giunta così l'ora di lasciare il passo al futuro e mettere in disparte (sicuramente a malincuore, per tutti quelli che come me hanno seguito Zzap! dal primo storico numero) gli 8 bit; noi comunque continueremo su queste (poche) pagine cercando sempre di darvi il meglio, tenendovi informati come meglio possiamo sul software per questa gamma di computer da molti ancora amati. Al mese prossimo.

LUKE

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

ELVIRA: MISTRESS OF THE DARK

(Soluzione)

Per tutti i maghi in pantofole, ecco finalmente tutto quello che dovete fare per aiutare la prosperosa Elvira nella sua impresa ziicida, senza contare un paio di utili consigli per portare a termine la vostra missione. La soluzione che state leggendo ci è stata gentilmente spedita da Giro di Parma, ma mi sembra comunque doveroso ringraziare calorosamente gli F. Bros per averci precedentemente spedito alcuni utili consigli un paio di mesi fa. Ma bando alle ciancie: leggete o miei cari lettori, leggete ed illuminatevi di energia mistica.

La prima chiave è custodita dal licantropo nel fienile. Come prenderla? Anzitutto dovete essere forniti della balestra presente nell'armeria e di almeno uno dei suoi proiettili, oggetti che troverete nelle camere al secondo piano del castello. Vi occorre poi il crocefisso, che si trova in giardino nella baracca del giardiniere morto. Una volta ottenuti questi tre oggetti, recatevi nella fonderia sul cortile. Qui, dopo aver fatto fuori il cattivone di guardia, guardate nella scatola e vi scoprirete una ciotola. Mettetevi dentro il crocefisso e fate fondere il tutto sul fuoco per ottenere una poltiglia di argento rovente che va applicata alla punta dei proiettili (mettendo questi dentro la ciotola e successivamente tirandoli fuori); in questo modo avrete ottenuto l'arma vincente (ovviamente in coppia con la balestra) per far fuori il licantropo. Mi raccomando, questo deve essere ucciso non quando si sta trasformando ma bensì quando è ancora in forma umana. Raccogliete così la prima chiave nascosta dietro uno dei tre anelli della parete; inoltre dentro il fienile potrete trovare anche l'HORSE HAIR, utile per le pozioni, attaccato ad una delle scansie.
Passiamo ora alla seconda chiave nascosta nei sotterranei del castello (da non confondersi con le catacombe), per intenderci quel posto dove troverete una ventina di camere tutte uguali con un letto, un tavolino e del fieno come scendiletto. In alcune di queste stanze potrete collezionare degli insetti, molto utili per le vostre ricette. C'è pero` una stanza diversa dalle altre in cui troverete delle pinze per i carboni ardenti e sul cui pavimento giace un anello che tirato rivela le ossa di uno sfortunato e la seconda chiave. Non lasciatevi comunque ingannare dall'apparente semplicità: se raccattate tutto insieme e provate ad uscire, troverete sulla strada una mummia che spara palle di fuoco la quale probabilmente vi abbrustolirà il fondoschiena a dovere. Per ovviare a questo ovvio problema, uscite dalla stanza con le sole ossa e recatevi nelle catacombe vere e proprie per dare a questi resti una degna sepoltura in una bara vuota (sta a voi trovarne una). Se l'avrete trovata, la conferma viene dal fatto che nella bara adiacente ci deve essere la chiave che apre il pozzo, utile più avanti nel gioco. Fatto questo, tornate indietro e portate fuori dalla stanza, uno alla volta, prima la chiave e poi le pinze.
La terza chiave giace in quel cunicolo in cucina, nel quale voi non potete entrare, ma fortunatamente la vostra amica Elvira sì. Fornitela della lampada che avete trovato nella baracca del giardiniere o, se avete gli ingredienti, della pozione GLOWING PRIDE. Elvira si insinuerà nello stretto passaggio e vi consegnerà la chiave.
Per arrivare in possesso della quarta chiave dovete prima accoppare un paio di guardie sui bastioni del castello, tra due torri. Perché, vi chiederete voi? Perché proprio una di queste guardie custodisce la chiave. Uccidendola, il suo cadavere finirà nel fossato; non vi resta che fare un bel bagno anche voi passando per il pozzo (la chiave l'abbiamo già trovata nella bara, ricordate?). Troverete qui il corpo della guardia attaccato al quale, in un sacchetto, si trova la famosa chiave.
Per ottenere la quinta chiave, recatevi in giardino dal falconiere e fate fuori il suo fido compare falco con un semplice colpo di balestra. Il volatile lascerà cadere, oltre alla chiave, anche una piuma da raccogliere per le pozioni.
L'ultima chiave, la più facile da trovare, è posta in un'urna nella stanza di fronte alla cappella all'interno del castello, sopra la cucina. In questa stanza raccogliete anche il sale nella seconda urna, ingrediente indispensabile poiché è l'unica arma efficace per far fuori la cuoca che troverete tutte le volte in cucina, dopo aver ottenuto la prima pozione.
Una volta che avrete tutte e sei le chiavi, recatevi in cucina e, con le pinze, impossessatevi delle braci vicino al pentolone. Queste hanno lo scopo di alimentare il cannone che si trova su una delle torri: se avrete agito correttamente, partirà un colpo che distruggerà parte della seconda torre. E' qui che dovrete recarvi per trovare il cofanetto che va aperto inserendo le chiavi in ordine crescente. Provate ad aprire il forziere non rispettando l'ordine e anziché il coltello e la pergamena troverete uno sche-

letro che vi ucciderà immediatamente.
Il gioco comunque non è ancora finito qui! Proprio nel centro del labirinto in giardino troverete, in un nido, l'anello di Elvira; esso casualmente combacia perfettamente con la croce dorata sull'altare della cappella. Quando ciò avviene si creerà un gioco di luce e si aprirà un passaggio sotto l'altare. Scendetevi: troverete una parete dalle immagini mistiche e una corona. Leggete la pergamena che avrete sicuramente trovato uccidendo la vampirella nelle camere (selezionando il martello ma essendo anche in possesso del WOODEN STAKE che si trova nel salotto di fronte alla biblioteca): l'immagine religiosa verrà sostituita da uno scheletro a cui dovrete donare la corona, in cambio della spada. Con questa spada dovrete accoppare nelle catacombe un mostro nel quale, magari, vi sarete già imbattuti senza riuscire però a eliminarlo che stringe una pietra nella mano destra. Tagliategli la mano, raccogliete la pietra ricoperta di caratteri runici (per poterla leggere dovrete fabbricarvi l'ALPHABET SOUP). Questa runa va lasciata davanti ad un bivio ben preciso che dovrete scovare. Se tutto sarà fatto correttamente, si aprirà un passaggio nel quale dovrete entrare. Siamo così giunti all'ultima stanza. Conficcate la spada nella stella a sei punte, leggete la pergamena che avete trovato nel forziere insieme al coltello ed utilizzate questo per far fuori la vostra amata zietta Emelda e... Fatemi sapere!!!

ULTERIORI CONSIGLI

All'inizio entrate subito nel negozio di souvenir per prendere lo scudo (quello grande) e l'ascia: cliccate sullo scudo e premete Use, aumentando così la vostra resistenza finchè ne resterete in possesso. Il modo migliore per attaccare è normalmente quello di utilizzare l'ascia tenendo schiacciato su Hawk; in questo modo non sarete quasi mai beccati. Per ottenere l'HERBAL HONEY, pozione indispensabile per il riconoscimento delle piante, dovrete impossessarvi del fieno che si trova davanti al fienile (ma va!) in basso a destra, e del miele in cucina sulle mensole assieme al vino. Lo SPELL BOOK si trova in biblioteca sullo scaffale di sinistra e va consegnato a Elvira per permettervi di creare le pozioni. La chiave che troverete nella scatola di semi nella baracca del giardiniere apre la porta dell'orto in cui troverete una caterva di ingredienti. Altri vegetali sono sparsi per tutto il giardino. Ricordatevi inoltre i vermi sul cadavere decomposto del giardiniere. Infine vi consiglio vivamente di salvare la partita quando avrete trovato l'anello nel labirinto, in cui troverete inoltre nuovi ingredienti, alcuni sparsi ed altri ai piedi di una tomba.

GIRO - F. BROS

MYTH

(Soluzione)

Ed ecco qui finalmente per voi le istruzioni e le modalità d'uso per poter tranquillamente scorazzare in giro attraverso le vare ere mitiche della terra: i ringraziamenti vanno al gentile Amer Laouiti (visto che abbiamo pubblicato la tua mappa di Elvira?) il quale ci ha cortesemente scritti in un stampatello ottimamente leggibile (Alleluia! Finalmente era l'ora). Bene; riscaldatevi i muscoli, impugnate la spada e vediamo come assalire le avverse atrocità nemiche.

LEVEL I-I
Il vostro eroe deve subito impossessarsi della fiamma dell'ira uccidendo uno dei tanti diavoletti che vi svolazzano attorno e utilizzarla su uno o più scheletri fino a quando non otterrete la spada. Con la spada in pugno tagliate lo scheletro appeso alla corda, scendete giù e spingete giù uno scheletro a suon di spadate nel fuoco sulla destra, ovvero quello grande che vi separa dall'altra parte dello schermo. La sua testa rotolante creerà un diavolo col tridente da riempire di fiammate fino a quando non decede, dopo di che dovrete impossessarvi del suddetto tridente (ricordatevi che lo potete utilizzare una volta sola, perciò fate attenzione). Andate davanti alla chimera e lanciategli contro l'arma in modo da trapassarla permettendovi di arrivare al prossimo livello.
LEVEL I-II
Molto facile: uccidete la donna sulla via che vi intralcia, oppure (beh, non vi sveliamo mica tutti i trucchi!), dopo di che con la spada distruggete la statua di Achille colpendola appunto sul suo tallone destro (dovreste sentire un tintinnio ogni volta che lo colpirete); quando crollerà, lascerà cadere uno scudo da raccogliere. Ora andate a destra e...
LEVEL I-III
Bene, per uccidere la medusa passategli dietro sulla piattaforma piccolissima (proteggetevi con lo scudo ogni volta che vi spara) e colpitela con una fiammata; a questo punto selezionate la spada e con il coraggio di un leone lanciatevici sopra staccandogli così la cozza. Raccogliete la testa e cercate di usare la testa: a cosa può servire una testa di medusa? Sì, serve proprio contro le teste calde di cerbero! Fatelo e... Et voilà siamo arrivati al...
LEVEL II-I
Ora bisogna sgominare le divinità nordiche: fate fuori tutti i vichinghi, uccidete il corvaccio del malaugurio e prendete la moneta che vi elargisce, trovandovi così nel...
LEVEL II-II
In un punto vicino alla partenza vi toglieranno la spada, tornate indietro e poi avanzando di nuovo otterrete la spada d'oro (non scordatevi inoltre di raccattare i pugnali e di rifarvi l'energia bastonando i giganti di pietra); ora salvate la maga che brucia uccidendo i fantasmi con la lunga torcia che si trova vicino al rogo: questa inoltre vi ricaricherà al massimo l'energia. Andate sul drago con la spada e colpitelo fino a quando il collo non gli diventa rosso (state attenti a quando alza la gamba) e infine colpitelo con un pugnale nel punto rosso del collo. Saltatene la carcassa e...
LEVEL II-III
... Vi troverete in un mare di guai. Uccidete i leoncini con la spada e ricaricatevi di energia e pugnali; colpite con la spada l'occhio dello scheletro-porta finchè non finisce di tintinnare, salite e uccidete il vichingo che esce dalla scheletro-porta. Saltateci sopra ed entrerete in una stanza con un trono sull'estremo dello schermo in alto; su questo è seduto nientepocodimenoche il vecchio Odino che dovrete prendere a coltellate finchè non tracolla (per colpirlo dovete saltare sulla piattaforma dove lui è seduto e NON su quella frontale).
LEVEL III-I
Il livello più difficile in assoluto; ucciso il primo serpente entrate nel passaggio segreto più in basso: prendete l'occhio di Osiride che si trova nascosto in fondo alla grotta. Ora uscite e salite verso il passaggio segreto più in alto. Arrivati in fondo si aprirà un altro passaggio segreto: entrateci e continuate ad andare dritti fino ad arrivare al...
LEVEL III-II
Andate sopra, uccidete l'egiziano che vi blocca la via e otterrete lo scettro di Osiride, andate avanti, fate fuori l'egiziano che spara raggi e prendetevi il suo elmo distruggitutto. Ora spaccate il vaso, prendete la statuetta e scendete dal primo sentiero poiché gli altri portano a sicura morte. Scendete e proseguite verso sinistra, distruggete gli altri due vasi recuperando altre due statuette e risalite fino al punto di partenza. Andate a destra e voi troverete faccia a faccia con Anubi: selezionate come arma prima lo scettro per far accendere quello grande che vi ricaricherà di energia, e poi l'occhio di Osiride sbaragliando così il vostro avversario. Raccogliete la tonaca che lascerà cadere, saltate sopra e...
LEVEL III-III
... Posizionate le statuette sulle quattro piattaforme e poi verso destra. Ora siete potenti nonché volanti e potrete colpire la statua nell'occhio distruggendola.
LEVEL IV
Sparate gente! (Autofire, dove sei!).
END
Qui dovrete godervi la fine (ma davvero?).

Se durante il gioco doveste essere a corto di energia, il modo più efficace per ricaricarsi è eliminare quanti più nemici possibili; infatti, anche se non vi daranno un cubetto di energia, questa comunque aumenterà un pochettino. Se al Livello II-II il drago vi dovesse colpire con la sua fiamma (quella che esce dalla zampa), tornate subito indietro di un bel po' e ritornate indietro ricaricandovi eliminando i giganti di pietra. Buona fortuna!

AMER LAOUITI

E adesso un suggerimento per un'adventure su console Kamikaze con modulo "Realtà virtualmente Reale": METROPOLITANA SIMULATOR: MM2
Per arrivare da Porta Genova a Piola standosene comodamente seduti alle 8 del mattino, prendere il treno in direzione Romolo e scendere al capolinea. Risalendo sul treno successivo, troverete certamente un posto a sedere....

IL PRIMO TIGIEMMESCO NUMERO DI

BOVABYTE

(La rivista nella rivista nella rivista)

UN CALOROSO BENVENUTO A TUTTI

Avete visto la novità? BovaByte non solo vi regala Zzap!, ma anche The Games Machine. Già, perché voi eravate convinti che fosse Zzap! Ad avere, all'interno, BovaByte, ma invece no! Era Zzap! in realtà ad essere allegato a BovaByte ed ora che a Zzap! è allegato anche TGM, vuol dire che pure TGM è allegato a BovaByte. Contenti? Bhè, in fondo si tratta unicamente di punti di vista. Per tutti coloro che ci hanno seguiti fin'ora, non possiamo fare altro che rinnovare il nostro impegno a portare un po' di serietà nella demenza che dimora nel settore, mentre a tutti gli altri TGMmisti che stanno leggendo queste righe, non posso fare altro che salutarli cortesemente e sperare che i nostri articoli siano graditi pure a loro. Bene, buon anno a tutti, cari lettori, non mi sembra il caso di indugiare oltre...

Quando l'informazione seria fa più ridere

SCOPRI L'EPILETTICO CHE C'E' IN TE!!!

Lo sapevate che i videogiochi portano all'epilessia? Ebbene sì, è vero. Infatti se guardate la foto allegata a questo box, dovreste ben scorgere la situazione del povero Paolone, il nostro caporedattore alienato, dopo che uno sprite fetente gli ha ucciso l'omino (anzi, l'astronavina) nel penultimo round di Parodius su Super Nes. Un provvidenziale Stefano Petrullo, ricordandosi per tempo di aver visto una tecnica simile nel serial "Marco Polo", è subito giunto in aiuto del suo collega infilandogli una cintura in bocca, ed impedendogli così di mordersi la lingua. Comunque sia, se volete leggervi qualcosa di molto più scientifico e razionale sull'argomento, non posso fare altro che consigliarvi la lettura dell'illuminante articolo a mezza pagina apparso sul Corriere della Sera datato 29 Novembre 1992, intitolato "Allarme Videogiochi: Mandano in Tilt". Scoprirete che la frontiera dell'umorismo va al di là degli Angoli di Bovabyte, delle canzoni di Elio e le Storie Tese, e delle parabole di Giobbe. Per noi Bovas è stato un duro colpo, ma dobbiamo ammettere che se qualcuno ci si mette di impegno, sa far ridere in campo informatico molto più di noi. Per tanto fate molta attenzione a come giocate e a quanto tempo state davanti al monitor. Tanto per cominciare...

1) METTETEVI UN PAIO DI OCCHIALI SCURI

Sappiate che, infatti, le crisi di epilessia sorgono a causa dei "lampi di luce" che sempre più frequentemente abbagliano il giocatore (siete quindi pregati di non giocare a Turrican. Il suo "fucile a raggio di lampi", infatti, potrebbe essere un pericoloso focolaio per le crisi epilettiche). Ciò implica che se state guardando la televisione, non dovete assolutamente guardare a lungo le sigle dei telegiornali: i disegni da cui sono composte potrebbero avere sulla vostra psiche gli stessi effetti della realtà virtuale nel film "il Tagliaerbe", praticamente quello di un Kilo di LSD. Nocivissime, poi, le immagini in computer-art delle previsioni del tempo: creano ipnosi e dopo un po' vedrete il cielo tapezzato di nuvolette digitalizzate, soli oscurati, asterischi che indicano la neve, ecc ecc ecc. Occhio, poi, che danno assuefazione.

2) NON GIOCATE A SONIC 2

Infatti è stato proprio tale gioco a creare lo scompiglio in Inghilterra e a far dilagare la psicosi dell'"epilessia via computer", in quanto sul libretto di istruzioni -pedestremente tradotto- erano riportate controindicazioni piuttosto pessimistiche. Adesso, onestamente, avete mai visto un giocatore entrare in sala giochi, giocare a Pac Man, e dopo essere stato vittima di un fantasmino, buttarsi a terra disperato in piena crisi epilettica? E i due videogiocatori che hanno fatto scoppiare il caso, non potevano essere già epilettici di per sé? Solo Perry Naso, può rispondere...

3) USATE UN MINIMO DI AUTOCOSCIENZA

Ma siccome anche noi di BovaByte ci riteniamo democratici, abbiamo deciso di rispettare le opinioni in campo medico altrui, anche se non le condividiamo per niente. Per tanto abbiamo deciso di chiudere questa ennesima scemenza "made in Bovas" con qualche piccolo suggerimento. Tanto per cominciare, respirate profondamente prima di iniziare una partita, fate dieci minuti di yoga, e poi giocate pure con comodo. Se nel corso della partita doveste essere colti da vertiggini, vomito, spasmi vari, ipertensione ecc ecc ecc, consultate un buon medico: potreste avere l'influenza. Adios...

COI BOVAS NON SI VINCE NIENTE...

... Ma si viene pubblicati, addirittura su TGM. Ebbene, ecco a voi il vincitore del concorso indetto qualche mesetto fa. Sono arrivate parecchie recensioni, e possiamo ritenere che l'iniziativa ha riscosso un certo successo tra la folla zzappiana. Tra le tante "opere" giunteci alla casella postale, ci sembra giusta una particolare menzione a Giampaolo Caruso, Andrea Nicosia, Daniele Margotti, Fabio Bergamini, Luca Cerutti, Marco Saracino (heilà, che si dice lì a Pavia?), e naturalmente tutti gli altri. Tuttavia, l'insindacabile giudizio di noi Bovas ha decretato come solo ed unico vincitore dello pseudoconcorso Mario Enrico Cerrigone di Schiavonea (CS), che con la sua recensione ci ha fatto vomitare un sacco di risate (e che credevate?)...

MARCO MASINI SIMULATOR

MEDAGLIA D'ORO ZZAP!

64 KK lit. 15.654.000 conchiglie portoricane

Per dare luce all'ennesimo "Simulator" la Code master (nota linea del intimo per uomo, donna, bambino), si è ispirata al noto "comico" italiano Marco Masini. Tuttavia, com'è ormai radicato nella tradizione della casa inglese, anche questo gioco su cartuccia per il kamikaze non sarà un vero e proprio simulatore, come il nome del gioco farebbe presumere, ma in virtù del personaggio a cui si ispira, il MMS si propone come naturale antagonista del famoso videogame della Simulmondo "Dylan Dog", poiché entrambi fanno parte del genere Horror. Questo gioco prevedeva inizialmente ben cinque (sfigatissimi) livelli, purtroppo però alcuni di essi sono stati soppressi, tanto è vero che ora il gioco si divide in cinque (disgraziatissimi) livelli. Lo storyboard del gioco ricalca fedelmente l'ascesa di Marco Masini al top delle classifiche. Vediamo nel dettaglio i vari livelli. Il primo, ambientato nella casa paterna, vede il nostro eroe Marco - travestito da idraulicoche, ancora alle prime armi, strimpella sul pianoforte del padre le note della sua prima canzoncina (che immagino si intitoli "Quando la maestra dell'asilo ti percuote e ti fa piangere"... NdP). Il pianoforte però esplode dopo che Marcolino ha suonato le prime cinque semibiscrome del suo motivo, perciò, in questo livello, voi impersonate il padre che, armato di randellone, deve colpire il figlio quaranta volte entro tre minuti, al fine di convincerlo ad iscriversi al festival di San Remo per levarselo dalle palle. Nel 2° livello, ambientato in un bagno pubblico, il buon Marco -travestito da macellaio- cerca di salvare la sua ragazza tossicodipendente dedicandole una canzone. Vostro compito, però, sarà quello di impersonare lo spirito di W. A. Mozart (risvegliatosi inspiegabilmente dall'eterno riposo), armato di un randellone d'acciaio con le punte, col quale dovrete cercare di colpire Masini nei denti (55 volte) prima che termini la sua canzone, onde evitare che la ragazza si inietti un'overdose di borotalco tagliato col dash liquido, pur di evitare quello strazio. Nel 3° livello, ambientato in un carcere siberiano, impersonerete di nuovo Mozart che, avendoci preso gusto a picchiare Masini, dovrà colpire il nostro Marco (travestito da pasticcere) oltre 55 volte nei denti. In questo livello sarete armati di un randellone con spuntoni in acciaio e missili a ricerca automatica del bersaglio. Vostro scopo sarà quello di dissuadere il Masini dallo scrivere altre canzoni, e dovrete farlo prima che questi riesca a raggiungere l'uscita del carcere nel quale era stato rinchiuso (Non capisco questo passaggio. Perché Masini era stato rinchiuso? Per l'accusa di aver provocato un incremento di suicidi tra i suoi fans? Bah... NdP). Il 4° è un livello bonus, in quanto Masini e la sue canzoni vengono momentaneamente sostituite da un breve shoot'em up in stile Armalyte durante il quale si può ristorare ascoltando uno spezzone di Oxygene di Jarre. Nel 5° ed ultimo livello Marco Masini (orribilmente travestito da se stesso) debutta finalmente a San Remo. In quest'ultima parte del gioco, impersonerete TUTTI (uno alla volta) gli spettatori presenti in sala che, armati di Randellone neutronico con spuntoni in lega di Titanio-Kevlar dovranno cercare di colpire Masini (ormai privo di denti) sulle gengive. Obiettivo di questo stage finale, è dunque quello di strappargli le corde vocali e farne dei più utili elastici.

Dunque, la foto sulla confezione è un po' sfocata, e le istruzioni sono poco chiare (d'altronde, trattandosi di Masini...), dato che parlano della vita di un certo Adriano Celentano. In compenso, però, c'è una gigantografia della crapa spennata del nostro "idolo". Da un punto di vista grafico, bisogna ammettere che le potenzialità del kamikaze sono state adeguatamente sfruttate: lo sprite di masini (in hi-res 13456x36245) è brutto come l'originale, i fondali sono molto raffinati e gradevoli, tuttavia per un curioso bug, scompaiono appena Masini si mette a cantare. Ma lo stato dell'arte è rappresentato dal sonoro. E' epitafonico, completamente digitalizzato, campionato, masterizzato e condito con un po' di latte e quattro banane. Ci offre tutte le canzoni di Masini, anche quelle sconosciute (tipo "Mi è morto il gatto" e "C'ho un'unghia incarnita che mi duole"? NdP). Bhè, dal punto di vista della giocabilità è eccelso: una volta che si supera l'impatto iniziale, è un vero divertimento...

PRESENTAZIONE 62%
Guardatela bene. Non sprizza allegria da tutti i pori?

GRAFICA 93%
vedi commento

SONORO 99%
Idem come sopra.

APPETIBILITA' 78%
Superato lo choc di avere a che fare con Masini, ci si comincia a divertire randellandolo.

LONGEVITA' 98%
Spaccare denti e gengive a Masini... Che sogno!!

GLOBALE 95%
Lo giocherete e rigiocherete anche dopo aver rotto tutti i denti a Masini per romperglieli nuovamente, e così via all'infinito. Non è un affare: è un investimento.

KARAOKE'S CORNER

ALTA MAREA

Questo mese, lo spazio occupato dalla rubrica è stato -come del resto era prevedibile- notevolmente ridotto. Per questo mese va dunque così, in attesa che una delle due rubriche presenti in questa pagina trovi una migliore collocazione altrove. Per tutti i lettori di TGM che mai hanno avuto a che fare con l'argomento, ma tuttavia ne sono interessati, non posso fare altro che consigliargli la lettura dei numeri 69,72 e 73 di Zzap!, dove si è parlato di:

DISCORSO INTRODUTTIVO 69
CANTO ANCH'IO 72
CANTAUTORE
BASI QUALITY RECORDS
KIT CANTAGIOCO 73
CDTV KARAOKE

Ma veniamo al sodo. Oltre alla Quality Records, di cui vi avevamo già parlato, esiste un discreto numero di ditte che producono basi musicali sfuse, ovvero non legate a nessun kit particolare come il Laserkaraoke Pioneer o il kit del mese scorso. Queste basi, potete benissimo procurarvele in un qualsiasi negozio di dischi ben fornito oppure richiedendole direttamente alla Polygram che le distribuisce. L'Alta Marea edizioni musicali produce infatti un gran numero di basi registrate sia su CD sia su Cassetta. In entrambi i casi il livello di registrazione e la fedeltà rispetto l'originale resta ottima. Dopo un periodo in cui alle cassette (dalla copertina bianca) mancavano i testi, la ditta di Milano ha rimediato al difetto di cui sopra rilanciando le stesse basi, unitamente -ovvio- ad altre di più recente produzione, includendo tutti i testi e migliorando inoltre l'impatto grafico delle copertine, che sono ora variamente colorate. I CD e le cassette vengono venduti allo stesso prezzo di un comune Cd o di una musicassetta, e contengono otto basi ciascuno. Non esiste una versione cantata delle stesse, come accadeva invece nel caso della Quality o di Canto anch'io, ma non è certo una grande mancanza. Le basi sono raccolte in una serie di compilation, quella che vedete nella foto (a d

esempio), è tutta basata sulla musica Dance Anni `70, con brani di sicuro rilievo come Don't Let Me Be Misunderstood, Born to be Alive, Long Train Runnin' e You are the One that I Want (Grease), praticamente introvabili altrove. Altre raccolte si basano sui successi italiani degli anni `70 ed `80, sui successi stranieri, eccetera eccetera eccetera. Il giudizio di Zzap!, dunque, non può che essere positivo.

AGGIORNAMENTO CANTAGIOCO

La ditta "CantaGioco" di cui abbiamo parlato con entusiasmo sull'ultimo numero vero e proprio di Zzap!, ci ha inviato una lista delle sue ultime uscite su CD. Per averle, lo ricordiamo, è necessario rivolgersi alla ditta di cui sopra, acquistare il loro Kit, e abbonarsi agli aggiornamenti.

VOLUME 16

Abbronzatissima, Bandiera Gialla, Brutta, Canzoni Stonate, Hanno Ucciso L'Uomo Ragno, Ho In Mente te, La Bamba, Let's Twist Again, Mare Mare, Mi Ritorni In Mente, Peter Pan, Senza, Luce, Sognando La California, Una Rotonda Sul Mare, Voglio Una Donna

NOVITA' DAL SOL LEVANTE

LUPIN III - IL CASTELLO DI CAGLIOSTRO

Dopo aver visto, la nuova versione di ZZAP!, questo mese ci apprestiamo a vedere uno dei film più belli mai prodotti, che ha per protagonista, uno dei personaggi più amati di tutto l'universo animato. Stiamo parlando di Lupin III, ormai simbolo e mito di un'epoca che non sembra destinata ancora a passare. Ma veniamo al film, visto che lo spazio a nostra disposizione è veramente poco.

Il tutto è molto semplice, dopo aver rapinato un casinò nazionale ed aver scoperto che tutti i soldi rubati sono falsi, Lupin, decide di svelare il mistero del piccolo paesino di Cagliostro, dove sembra siano stampati i soldi fasulli.

Suo malgrado si trova in mezzo ad una situazione non programmata.

Deve infatti salvare Clarissa, erede al trono di Cagliostro, costretta a sposare, il conte di Cagliostro (mi pare ovvio che lei non ne ha alcuna intenzione). Qui fra colpi di scena e grandi inseguimenti degni di Lupin, lo vedremo disintricarsi in una storia sempre più complessa ed avvincente, sino al salvataggio di Clarissa, e al trionfo di Lupin che finalmente scova il tesoro perduto.

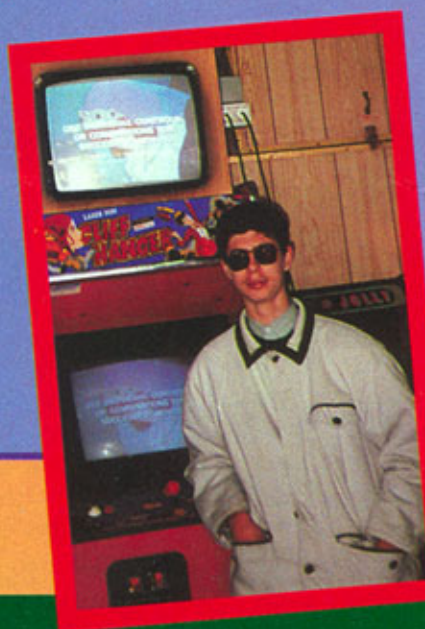
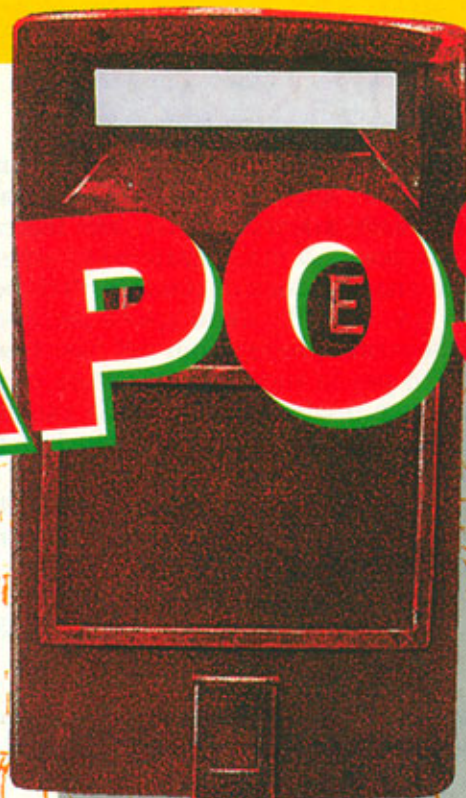
Questo film è considerato uno dei più grandi capolavori dell'animazione giapponese, per due motivi, il primo e forse più importante è il nome di colui che lo ha diretto, e vale a dire Hayao Miyazaki, che viene definito (a ragione e furor di popolo, viste le sue ultime opere), come l'erede di quel grande che era e che è tuttora Walt Disney (non chiedetemi cosa c'entra, perchè penso che tutti coloro che abbiano un poco di obbiettività, debbano riconoscere che è stato grande, e che è solo la Disney di oggi che ci propone ogni tanto delle sceneggiate tipo la sirenetta (grande comunque La bella e la bestia, che sarà oggetto di critica per quello che riguarda la violenza nei cartoni animati in un ormai prossimo articolo) grazie), il secondo motivo, sono i vari premi che ha ricevuto in tutto il mondo. Questo film è caratterizzato da una grande vivacità e movimento, le scene di azione sono mozzafiato e curate all'inverosimile, e inoltre ricordiamoci che è un film del 1979!!!!!.

Oggi ci viene riproposto dalla Yamato Video in videocassetta, e non possiamo che dirgli grazie per averci riproposto questo grande classico dell'animazione (già, per la seconda volta in Italia. Non dimentichiamoci che lo stesso film era già stato importato dalla Logica 2000 e distribuito nelle edicole... NdP).

Al prossimo mese con, forse, un articolo sulla censura.

Sayonara

E C'E' PURE IL GIOCO!!

Per quei tre o quattro che non lo sapessero, dal "Castello di Cagliostro" era stato pure tratto uno dei primi e più famosi laser-game che la storia del Coin Op ricordi. Qui vediamo una copia di "Cliff Hanger" (anche se tutti lo conoscono come "Lupin") con allegato il solito Paolone...

ZZAPOSTA!

A volte è difficile iniziare un discorso, non si sa mai da dove cominciare... Beh, non c'è molto da dire, la rubrica postale rimarrà (eccetto che per la lunghezza, NdD) la stessa, con problemi esistenziali, malinconie e rimpianti verso i tempi andati eccetera eccetera, tuttavia qualcosa cambierà: non sarà più il buon vecchio Ricki ad occuparsi della qui presente, bensì io, e cioè Dave. Spero che questo cambiamento non sia così drastico per voi, io, per quel che mi riguarda, cercherò sempre di fare del mio meglio. E con questo vi lascio augurandovi una buona lettura!

Dave.

ZZAP! SPECIALE ESALTATI

Ovvero quello che non avreste mai osato chiedere...

LETTORI DI TUTTO IL MONDO, ESALTIAMOCI

Carissimi amici di Zzap!, vi ricordate di me? Sono Zaccaria (quello che aveva "linciato" Gavino Barria, al quale chiedo umilmente scusa per averlo frainteso), o meglio, lo ero, dal momento che questo personaggio ormai non ha più ragione di esistere (non chiedetemi il perché, si tratta di ragioni del tutto personali e in ogni caso troppo lunghe da spiegare) e ho deciso di cambiare il mio pseudonimo, che potete notare a fondo pagina (indovinate un po' dove l'ho preso?) (non ce ne frega niente, NdD).

Ma veniamo al vero argomento della mia lettera: ho notato che molti lettori vorrebbero diventare redattori (rima involontaria) (ma imperdonabile, NdD), ma ragazzi, non vi rendete conto che state già collaborando con Zzap!?

La rivista non potrebbe esistere senza le vostre lettere, i vostri trucchi e i vostri suggerimenti, o meglio, esisterebbe lo stesso, ma non avrebbe più quel fascino particolare che la contraddistingue, che la fa sentire come la vostra rivista.

Mi rendo conto che da qui a lavorare per Zzap! c'è una bella differenza, ma la soddisfazione è praticamente la stessa, in fondo sulla stessa rivista compaiono sia i nomi dei redattori sia i vostri, è come se ogni numero non potesse essere completato senza il vostro valido aiuto, come se foste dei redattori a tutti gli effetti (senza stipendio, d'accordo, ma alla fine questo diventa un particolare secondario) (non se con il tuo stipendio ci devi vivere, NdD). Perciò, caro Marco Avoletta, non è vero che non ci sei, anzi, ti posso dire che Zzap! non potrebbe esistere senza la tua preziosa collaborazione, e questo, naturalmente, vale per tutti i lettori; insomma, ragazzi, Zzap! non è fatto solo dalla redazione, ma da tutti noi! (Anche se noi non passiamo le notti insonni a scrivere gli articoli).

Prima di chiudere vorrei rivolgermi nuovamente ai lettori per una tendenza che, sinceramente, mi sembra abbastanza preoccupante: possibile che non appena vediate una lettrice o una redattrice le chiediate subito indirizzo e numero di telefono? Certo, Elo è simpatica e anche a me piace molto lo stile delle sue recensioni (a proposito, perché non le fate recensire qualcosa di più serio, invece dei soliti budget e giochini insulsi?), ma non vi sembra di esagerare?

Senza offesa, ma secondo me avete qualche serio problemino; a proposito, Elo, non è che mi daresti il tuo indiriz... Sto scherzando, non preoccupatevi, e poi il mio cuore è già impegnato (al Monte di Pietà, ovviamente...)

A questo punto ho veramente finito, ma prima di chiudere vorrei fare una domanda a Stefano Petrullo: ma che vor dì BDM? (Bello Da Morire?) (no, Brutto Della Mamma)

Ah, un'ultima cosa, il nuovo bollino della medaglia d'oro è molto simpatico, anche se mi ricorda vagamente un biscotto (bella questa, non l'avevo ancora sentita! Vergogna! NdD) (è vero, l'abbiamo disegnata così apposta. Tra un po' usciranno dei biscotti del Mulino Bianco chiamati "le medagliette di Zzap!", e saranno appuntite come quelle originali. Dopodichè le daremo in omaggio a tutti i lettori che dicono cretinate, di modo che si taglino la lingua... NdP)

Thorin Oakshield.

VENDIAMO LA NONNA E COMPRIAMO UN SAM COUPE'

Un Appello: cari sessantaquattristi, cari spectrumiani e amstradisti, basta piangere, ormai è arrivata l'ora della vendetta.

E' uscito il (Sam, Sam, Sam) (pessima battuta, NdD) Sam Coupè, di cui Zzap! ci ha scarsamente parlato (ti ricordo che Zzap! è stata l'unica testata che si è occupata della suddetta macchina, NdD).

Visto che le informazioni su Zzap! erano succulente ho subito telefonato al Sinclub, e un esperto mi ha detto che già il SAMC512+ è migliore dell'Amiga (ma dico io, siete fessi? Secondo voi le specifiche tecniche della macchina che cosa le abbiamo messe a fare? Il Sam non è di certo meglio di un Amiga, tantomeno di un Amiga 1200 a 32-bit. Anche se lo fosse, chi ti dice che la macchina sarà supportata dalle software house? E dal momento che ora il prezzo di un A500 è notevolmente in ribasso, che ne dici di spendere meglio i tuoi soldi e comprarti un Amiga? Ed infine, secondo te, se io ti voglio vendere un Vic 20 e tu mi sembri un frolloccone, pensi che ti direi che la macchina è superata, morta, sepolta ecc. Io penso proprio di no. NdD).

L'esperto (Matteo Caccia. Davvero un bell'esperto, NdD) ha detto anche che a Natale verrà lanciato il SAM512+ II (the revenge), il quale, sempre ad 8-bit offre le prestazioni di un 32-bit e sarà migliore persino dell'Amiga 1200, il prezzo, inoltre, sarà persino inferiore (io penso che gli ottobittisti debbano tenere la testa sul collo. Potete fare due cose; 1) vi tenete le vostre macchine, ormai superate ma sempre giocabilissime e divertentissime (C64 docet). 2) la piantate di rompere e vi comprate una macchina più potente, un 8-bit, come il C64 non può competere, per quanto riguarda la potenzialità, con macchine a 16 o 32-bit, anche se molti giochi, questo bisogna dirlo, risultano molto più giocabili su C64, NdD).
La domanda che viene spontanea è questa: la Commodore se ne rimarrà con le mani in mano? (Io direi di no, sicuramente si preparerà a lanciare sul mercato il super ultra mega C16 a 2 bit, che offrirà le stesse potenzialità di un 486 a 66 Mhz, NdD).
Cari ottobittisti, pensate anche che ritorneranno a noi tutte le software house che in passato ci hanno abbandonato, tipo: System 3, Psygnosis ecc.
Posso dirvi che sono fiducioso perché a Natale uscirà Street Fighter 2 per il SAM, il che è una splendida notizia.
Sù, ottobittisti, iniziate a riempire il vostro salvadanaio, perché sta per iniziare una nuova era. Gli 8-bit sono stati i primi a nascere (e i 4-bit dove li mettiamo? NdD) e saranno anche gli ultimi a morire (ormai sono più che convinto che i bit non contano nulla: es PC Engine).

Cicciardiello Francesco.

LORD SNK DEI MIEI STIVALI

A quanto pare la pubblicazione delle mie lettere ha scatenato parecchio pandemonio tra le pagine di Console Mania, perché lasciare il privilegio di conoscere la verità ai lettori di CM quando è un dovere di tutti conoscerla? Ragazzi la smettete di esaltarvi con delle macchinette da caffè malcagate, che possono visualizzare sullo schermo solo una manciata di colori, orribili per giunta (es: il giallo dello spectrum)? Io, modestamente, posseggo un bel Neo Geo, e i giochi per la suddetta macchina sono decisamente migliori. E poi quella cazzata di Sam Coupè! Dite pure alla Sinclair di correre subito a nascondersi!
Ragazzi le cose stanno così. O vi esaltate con un bel Neo Geo o vi sparate alla tempia per la disperazione...

Il mitico ed unico Lord SNK.

Procediamo con ordine. Parzialmente d'accordo con quel certo Thorin eccetera eccetera. Come tu stesso affermi, la nostra rivista è così come la vedi anche per le vostre lettere e i vostri consigli, quindi possiamo senza dubbio affermare che nessun lettore mantiene un ruolo passivo nei confronti di Zzap!, ma da qui al dire che senza il tal dei tali o il tal altro la rivista non esisterebbe ce ne corre. Sicuramente, comunque, conoscere quello che vogliono i lettori ci aiuta molto a migliorare.
Per quanto riguarda la seconda lettera non voglio più pronunciarmi, ti consiglio comunque, caro Francesco, di risparmiare pure i tuoi soldi, ma non per un Sam, credo che una bella cura psichiatrica ti tornerebbe sicuramente più utile.
Quel deficiente di Lord SNK invece è forse il lettore più odiato di Console Mania, e, non essendo questo per lui sufficiente, ha deciso di farsi detestare un po' anche dai lettori di Zzap!. Diciamo che lo ho pubblicato non perché la missiva meritava, ma solo per farmi due risate insieme ai lettori. Non date perciò ascolto a ciò che dice, come si può facilmente intuire, i suoi pensieri non sono altro che i deliri di uno squilibrato.
Queste tre lettere, che penso la maggior parte dei lettori troverà divertenti, servano da lezione per tutti coloro che scrivono solo per dire idiozie...

POSTA SINTETICA

Ed eccoci giunti, anche questo mese, alla mirabolante posta sintetica. Fate attenzione, il vostro nome potrebbe trovarsi a poche righe da qui!
I miei saluti, nonché complimenti, vanno al mitico Tommaso "Howling Mad" Civieri, un lettore che, una volta tanto, ha cercato, riuscendovi, a guardare dal nostro punto di vista il problema degli 8-bit. Innanzitutto Tommaso si complimenta con noi per aver portato avanti una rivista dedicata interamente agli 8-bit, a differenza degli altri che a poco a poco li hanno surclassati, in più si dimostra comprensivo anche verso di noi e verso la penuria di software. Finalmente lo avete capito! Noi lottiamo aspramente per mantenere in vita Zzap!, siamo cresciuti, un po' come voi, tra le pagine di questa fantastica rivista, e siamo i primi a dolerci della scarsità numerica dei titoli mensili. Fiorello il bidello ci ha mandato gli annali degli editoriali. Complimenti, la tua ricerca è stata molto accurata e minuziosa, come puoi vedere non ho trovato spazio per pubblicarli in questo numero, vedrò cosa posso fare nel prossimo. Una tiratina d'orecchi a Benassi Dante, che sostiene che il Game Boy è una tavanata. Caro Dante, hai mai provato a farci una partita? Anna ci chiede di dedicare spazio al Sam Coupè, con recensioni di programmi, giochi eccetera. Non ti preoccupare, lo faremo (a patto che le software house producano, NdD) ma non ti fare sentire in giro a dire, neanche per scherzo, che il Sam è più potente di un Amiga o di un 486, qualcuno potrebbe anche decidere di rinchiuderti in una casa di cura. Andrea Manferlotti ha passato la vita, questo lo dice lui, a scrivere a tutte le riviste esistenti sulla terra, compreso il corriere dei piccoli, senza mai ottenere la pubblicazione. Beh, non c'era spazio sufficiente per pubblicare la tua lettera, comunque il tuo nome è riportato nella posta sintetica, meglio di niente, vero? Francesco Danza è in vena di critiche e si lamenta di non aver potuto vedere il numero 71 della rivista. Caro francesco, la distribuzione non è svolta da noi, segnalerемо comunque il problema. Mi spiace, ma le soluzioni già pubblicate non possono più essere usate nei numeri futuri (per dar spazio ad altri trucchi, NdD), fatti prestare i numeri da qualche amico o richiedi gli arretrati (lo so che è dispendioso, ma è l'unica cosa che tu possa fare, NdD). Dawide 77 critica Mattia per la sua lettera apparsa sul nr 72, e fa i complimenti al Paolone, ormai saldamente diventato caporedattore. Per il resto ci fa qualche proposta interessante (capito? Non si è limitato a criticare) ma oramai fuori luogo. Grazie, comunque, lo abbiamo apprezzato.

CONCLUDENDO...

Grappa Bocchino... Ehm... Bene, sono giunto alla fine del mio primo appuntamento con la posta zzappiana. Tirando le somme devo dire che mi sono davvero divertito a leggere tutte le vostre lettere, anche se a dire il vero non mi sembra che vi siate impegnati come al solito (dico questo prché ho sempre seguito con massimo interesse la posta di Ricki), ma se mi sbaglio... fatemelo sapere!! Ciao a tutti!

Dave